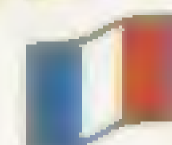


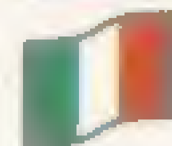
INSTRUCTION MANUAL

 **English Instructions**

 **Deutsche Bedienungsanleitung**

 **Instructions en Français**

 **Instrucciones en Español**

 **Istruzioni in Italiano**

Codemasters™

Licensed by Sega Enterprises Ltd.
for play on the SEGA MASTER SYSTEM
and MASTER SYSTEM II

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.
If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.
We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar. Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

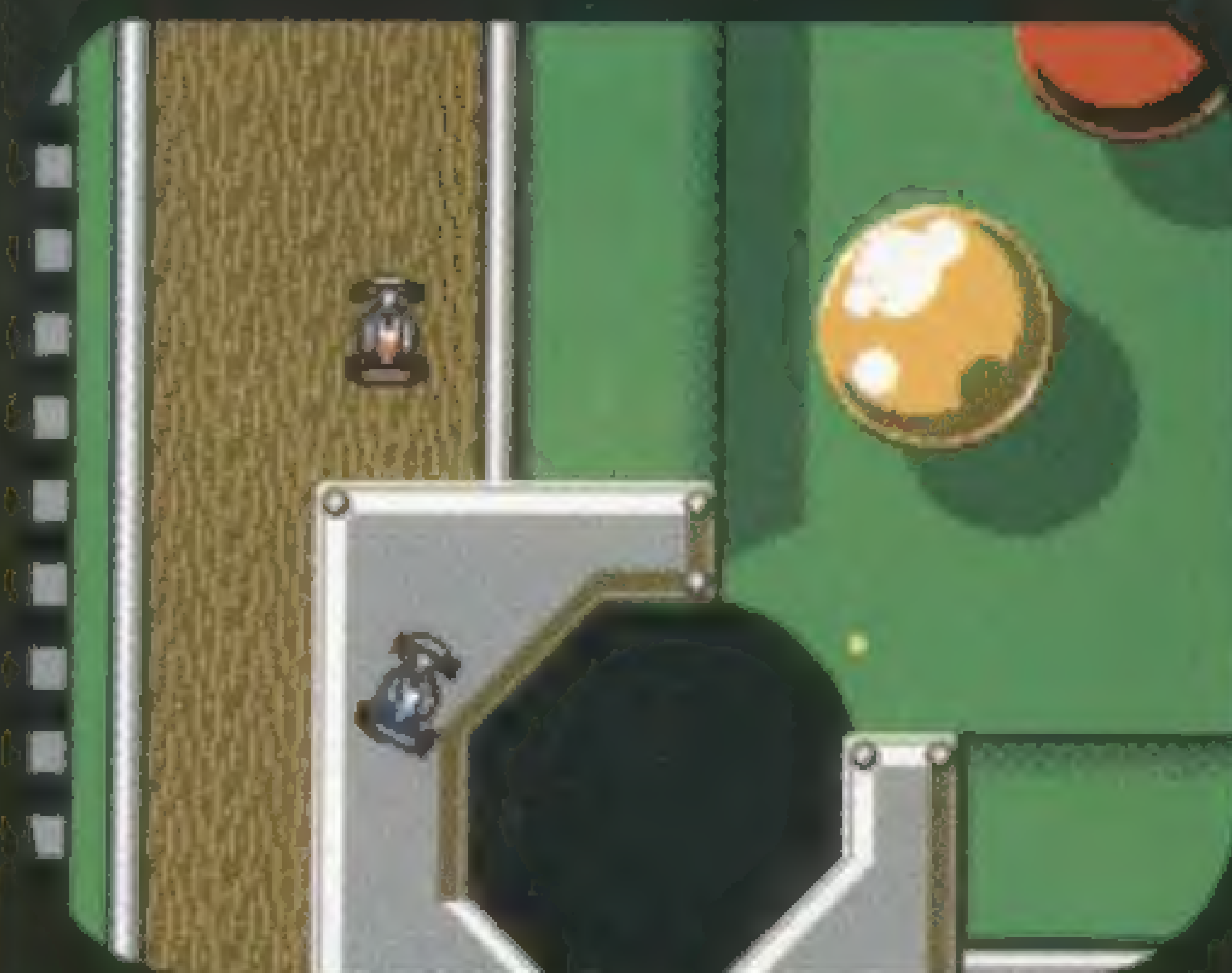
Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.



CHOOSE YOUR OPPONENTS



8 BALL ACTION



HANDLING THIS CARTRIDGE



For Proper Usage

① Do not immerse in water!

② Do not bend!

③ Do not subject to violent impact!

④ Do not expose to direct sunlight!

⑤ Do not damage or disfigure!

⑥ Do not place near any high temperature source!

⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

* When wet, dry completely before using.
* When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
* After use, put it in its case.
* Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING : For owners of projection televisions.
Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

STARTING UP

Loading

① Make sure the power switch to your MASTER SYSTEM™ is switched OFF.

② Insert your Micro Machines™ cartridge into your MASTER SYSTEM™ as described in the instruction manual.

③ Turn the power switch back on again and your Micro Machines™ game will run.

HOW TO PLAY MICRO MACHINES™

Micro Machines™ is a car racing game where you get to race 8 different Micro Machines™ on 28 different tracks each in 8 different environments. There are 11 different characters to compete against, each with his or her own skill level and character.

In Micro Machines™ Challenge (The one player game) as long as you keep winning you will race against all eleven characters on progressively more difficult tracks.
The idea is to knock out every one of the characters until none remain, leaving you as the Micro Machines™ Champion.

In the two player game, you can race against a friend or a group of friends one at a time. There are only two cars on the track at a time and the race is over three laps of the course. See chapters on different games for more details.

GETTING STARTED

First of all press the start button to get you out of the demo mode.
You may now push either the left or right buttons to choose whether you want to play one or two player games. Once you have made your selection, read the part of the instruction book which describes that part of the game.

CONTROLLING THE MICRO MACHINES™

Directional Button

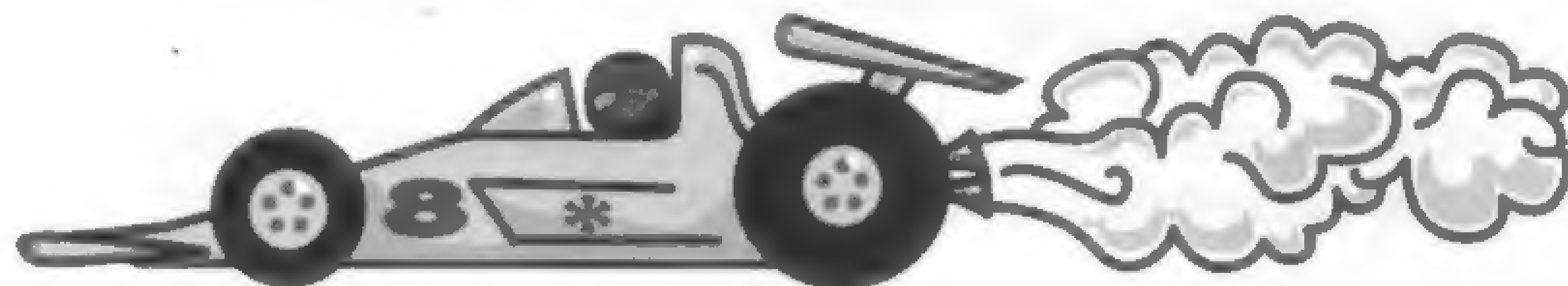
Using left and right will turn your vehicle anti-clockwise and clockwise. It doesn't matter if your car is facing up or down. You can practice this in the qualifier race, in the Micro Machines™ Challenge.

Button 1 - (Brake/Reverse) If you are moving forward the 1 button will make you slow down. If you have already stopped then this button will make you reverse.

Button 2 - (Accelerate) Holding down the 2 button will make you accelerate until you reach full speed.

In the tank Micro Machine™, pressing the ***One and two*** buttons simultaneously will fire a shell.

Start - Press the start button to pause and unpause the game.



THE RULES OF THE MICRO MACHINES™ CHALLENGE

In the Micro Machines™ Challenge you get to race all the different Micro Machines™ in their own individual environments, building up your collection of Micro Machines™ in your display case shown at the beginning of each race.

During the race the car order is shown in the top left hand corner of the screen as a column of coloured dots representing the colours of the cars. The race lasts for three laps.

First or second place in a race means you qualify for the next race on a different track with a different vehicle. Third or fourth place means you lose a chance and have to race the same track again. You start with three chances and if you lose them all it's game over!

CHOOSING A CHARACTER

After selecting the Micro Machines™ challenge you have to select the character you want to be for the whole challenge. Press left and right on the control pad to move through the characters.

Press 1 to choose the character...

Press START to continue ...

Press 2 to cancel your choice.

QUALIFIER RACE

The first race is a qualifier where you get the chance to perfect your racing skills in the bath tub.

CHOOSING YOUR OPPONENTS

After qualifying you must choose the three characters that you want to race against in the first challenge round. Do this the same way you choose your own character.

Later on as your opponents drop out you will have to choose their replacements. As you get better you can save the worst characters until the later races and eliminate the good characters earlier on.

INTRODUCING THE RUFF TRUX™ TIME TRIAL

Whenever you have come first in three races you get the chance to compete in this special stage and earn an extra life. Driving your all terrain Ruff Trux™ you've got to complete one lap of specially difficult track within a set time.

If you fail to finish before the timer runs out you don't get an extra life, but you don't lose any lives for trying.

PLAYING MICRO MACHINES™ ONE PLAYER HEAD TO HEAD

In the head to head challenge you get the chance to race any individual Micro Machines™ character in a one to one race just like the two player game.

CHOOSE A CHARACTER

After selecting the head to head choose the character that you wish to play. Press the left and the right on the control pad to move your choice through the characters.

Press 1 to choose and 2 to cancel the choice.

Press START to continue.

HOW TO WIN THE HEAD TO HEAD CHALLENGE

Eight coloured lights are shown in the top left corner of the screen.

At the start of the game each player will see that four of the lights are the same colour as each of the Micro Machines™.

Whenever one of the players gets a whole screen length in front of the other player they will win a bonus. One of the loser's lights will change to the colour of the winner's.

When one player has all eight lights showing their colour, then they have won the race.

If neither player has all eight lights at the end of three laps then the player with the most lights showing their colour wins the race.

If both players lights are equal at the end of the game the game becomes a sudden death playoff and the next player to win a bonus light will win the game.

THE TWO PLAYER HEAD TO HEAD GEAR TO GEAR GAME

To play the Gear to Gear Head to Head Challenge you will need two Game Gears™, two copies of Micro Machines™, a Gear to Gear Cable™ and a friend.

With the power switch in the off position insert one end of the Gear to Gear cable™ in the extension socket of player one's Game Gear™. With player two's power switch in the off position, insert the other end of the Gear to Gear cable™ into player two's extension socket. Now switch the power switch on for both player one's Game Gear™ and player two's Game Gear™.

Player one and player two must now select the character they wish to play for the rest of the game. Do this the same way as you select a character in the one player version of the game by using your own Game Gear™.

You are now ready to race the two player Gear to Gear Head to Head challenge.

(Be careful not to pull the cable out of the Game Gears while you are playing.)

THE TWO PLAYER SIMULTANEOUS HEAD TO HEAD CHALLENGE

For those players who do not have access to the equipment to play the Gear to Gear Head to Head Challenge, Codemasters have written a special version of Micro Machines™ where two players can do battle on the one Game Gear™

From the Two Player menu choose the two player simultaneous option.

Both players must first choose who they want to be. Player one chooses first followed by player 2. Choose your character the same way you do for the single player games.

Now select whether you wish to play single race or tournament.

Handicapping and scoring works in the same way as both the one and two player games. The only difference is how the player controls work.

PLAYING MICRO MACHINES™ THE TWO PLAYER GAME

Having chosen your character you must now choose if you want a single or a tournament race.

In the single race game you choose which Micro Machine™ vehicle you want to use and then race.

In the tournament you race a random selection of Micro Machines™ in their environments one after another. The first player to win four races is the champion.

HANDICAPPING

If one of you is a lot older or more experienced than the other then choosing Annie, Mike or Walter will handicap that player in the two player mode to give the other player a fighting chance. Annie has a slight handicap, Mike a larger handicap and Walter is the worst.

SCORES

The scores and ratings on the results screen are affected by the results of the single race games as well as the tournament. This means that you can make up competitions for more than two players if each player sticks to a particular character and then you play a series of single race two player games.

HOW TO WIN THE 2 PLAYER HEAD TO HEAD CHALLENGE

Eight coloured lights are shown in the top left corner of the screen.

At the start of the game each player will see that four of the lights are the same colour as each of the Micro Machines™.

Whenever one of the players gets a whole screen length in front of the other player they will win a bonus. One of the loser's lights will change to the colour of the winners.

When one player has all eight lights showing their colour, then they have won the race.

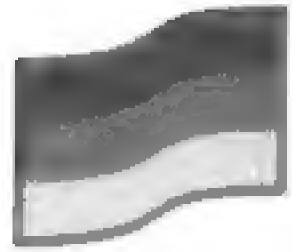
If neither player has all eight lights at the end of three laps then the player with the most lights showing their colour wins the race.

If both players lights are equal at the end of the game the game becomes a sudden death playoff and the next player to win a bonus light will win the game.

CONTROLLING THE SIMULTANEOUS HEAD TO HEAD CHALLENGE

Player one and two sit or stand opposite each other with the game gear held out in front of them. Player one has the two buttons marked 1 and 2 directly in front of him. Player two has the direction controller in front of him.

In the simultaneous head to head challenge the Micro Machines™ have the accelerators jammed on. You can only control the direction in which they move, not the speed.



HANDHABUNG DES MODULS



TM

Zur vorschriftsmäßigen Behandlung

① Nicht mit Wasser in Berührung bringen!
② Nicht knicken!
③ Keine Gewalt anwenden!
④ Keinem direkten Sonnenlicht aussetzen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Nicht in der Nähe von Wärmequellen aufbewahren!
⑦ Nicht mit Verdünnern, Benzol etc. in Berührung bringen!

* Falls naß, vor Gebrauch sorgfältig trocknen.
* Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem in Seifenwasser getauchten weichen Tuch abreiben.
* Nach der Benutzung in der Hülle aufbewahren.
* Bei besonders langen Spielphasen unbedingt gelegentliche Pausen einlegen.

LADEANWEISUNGEN

① Vergewissere dich, daß das GAME GEAR™ AUSGESCHALTET ist.

② Stecke das *Micro Machines*™-Modul in dein Game Gear™ ein, wie im Handbuch beschrieben.

③ Schalte dein Gerät EIN, und das Spiel beginnt.

ÜBER DAS SPIEL

Micro Machines™ ist ein Rennspiel, in dem du mit 8 verschiedenen *Micro Machines*™-Fahrzeugen über 28 verschiedene Rennstrecken in 8 verschiedenen Spielumgebungen über die Pisten donnern kannst! Gehe gegen 11 verschiedene Gegner ins Rennen, von denen jeder ganz bestimmte Eigenschaften und Fähigkeiten hat.

In *Micro Machines*™-Challenge (1-Spieler-Modus) wirst du nacheinander in zunehmend schwieriger werdenden Rennen alle 11 Gegner einzeln besiegen müssen, um zum Champion der *Micro Machines*™ aufsteigen zu können.

Im 2-Spieler-Modus kannst du gegen einen Freund oder eine ganze Gruppe von Freunden (natürlich nur einen nach dem anderen) antreten. Dabei sind immer nur zwei Autos gleichzeitig im Rennen, das nach drei Runden zu Ende ist. Weitere Einzelheiten zu den verschiedenen Spielen findest du in den entsprechenden Abschnitten.

SPIELSTART

Drücke den Startknopf, um den Demo-Modus zu verlassen.

Nun kannst du bestimmen, ob du den 1- oder 2-Spieler-Modus betreiben möchtest. Hast du dich durch Drücken des R-Knopfes links oder rechts für einen Modus entschieden, dann lies den darauf bezogenen Abschnitt im Handbuch durch.

STEUERUNG DER *MICRO MACHINES*™

Richtungsknopf

Durch Drücken der R-Knopfes links oder rechts wird dein Fahrzeug entgegen dem bzw. im Uhrzeigersinn abdrehen. Es spielt dabei keine Rolle, in welcher Lage sich das Fahrzeug gerade befindet. Du kannst es ja erst einmal im Qualifizierungsrennen der *Micro Machines*™-Challenge testen.

Knopf 1 **-** (Bremse/Rückwärts) Drückst du beim Vorwärtsfahren Knopf 1, dann verringert sich deine Geschwindigkeit. Hast du bereits angehalten, dann bewegt sich dein Fahrzeug rückwärts.

Knopf 2 **-** (Beschleunigen) Durch anhaltendes Drücken von Knopf 2 beschleunigt dein Fahrzeug, bis es die Höchstgeschwindigkeit erreicht hat.

Ist dein *Micro Machines*™-Fahrzeug ein Panzer, dann kannst du durch gleichzeitiges Drücken der ***Knöpfe 1 und 2*** eine Granate abfeuern.

Start **-** Durch Drücken des Startknopfes wird das Spiel unterbrochen und durch erneutes Drücken wieder fortgesetzt.

DIE REGELN IN *MICRO MACHINES*™-CHALLENGE

In "*Micro Machines*™"-Challenge wirst du deine Künste im Umgang mit den verschiedenen Fahrzeugen in einer für sie typischen Umgebung beweisen müssen, um deine Sammlung an *Micro Machines*™ erweitern zu können, die zu Beginn eines jeden Rennens im Schaukasten gezeigt wird.

Während des Rennens wird die Plazierung der Rennwagen in der oberen linken Ecke des Bildschirms aufgeführt. Die senkrecht aufgereihten farbigen Punkte entsprechen den Farben der Rennwagen. Ein Rennen dauert drei Runden.

Erreichst du in einem Rennen den ersten oder zweiten Platz, dann qualifizierst du dich damit für das nächste Rennen, das du in einem anderen Fahrzeug auf einer anderen Rennstrecke bestreiten mußt. Ein dritter bzw. vierter Platz bedeuten, daß du deine Chance verspielt hast, und du das gleiche Rennen noch einmal wiederholen mußt. Dreimal darfst du es versuchen. Verlierst du alle drei Rennen, dann ist das Spiel vorbei!

WAHL EINES FAHRERS

Hast du dich für den 1-Spieler-Modus entschieden, dann mußt du die Spielfigur wählen, mit der du die anderen Rennfahrer zum Wettkampf herausfordern willst. Drücke dazu das Control Pad links oder rechts, um zwischen den verschiedenen Rennfahrern hin und her zu schalten. Mit Knopf 1 triffst du deine Wahl. Drücke danach Start, um das Spiel fortzusetzen. Mit Knopf 2 kannst du deine Wahl rückgängig machen.

QUALIFIZIERUNGSRENNEN

Im ersten Qualifizierungsrennen hast du die Gelegenheit, deine Fertigkeiten in der Badewanne zu verbessern!

DIE WAHL DEINER GEGNER

Nach der Qualifizierung mußt du drei Gegner für die erste Runde der Herausforderung wählen. Dabei gehst du genauso vor wie zuvor bei der Wahl deines Rennfahrers.

Im Verlauf des Rennens werden deine Gegner nach und nach ausscheiden. Du mußt also Ersatzleute wählen. Bist du schon ein wenig geübt, dann kannst du dir die weniger erfahrenen Rennfahrer bis zum Schluß aufheben und erst einmal versuchen, deine gefährlichsten Gegner aus der Bahn zu werfen.

EINFÜHRUNG DES RUFF TRUX™-ZEITFAHRENS

Jedesmal, wenn du drei Rennen gewonnen hast, hast du die Chance, an diesem Spezialrennen teilzunehmen und ein Extraleben zu gewinnen. Mit den Gelände-"Ruff Trux" mußt du in einer festgelegten Zeit eine besonders schwierige Strecke fahren.

Schaffst du es nicht in der vorgegebenen Zeit, dann erhältst du zwar kein Extraleben, verlierst aber auch nichts.

ZWEIKAMPF-RENNEN DES 1-SPIELER-MODUS VON *MICRO MACHINES*™

In diesen Rennen kannst du wie im 2-Spieler-Modus gegen einen zuvor gewählten *Micro Machines*™-Gegner antreten.

WAHL EINES FAHRERS

Hast du das Zweikampf-Rennen gewählt, dann entscheide dich für deinen Fahrer. Drücke das Control Pad links oder rechts, um die Liste der Fahrer zu durchlaufen. Drücke dann Knopf 1, um deine Wahl festzulegen oder Knopf 2, um sie rückgängig zu machen. Mit START setzt du das Spiel fort.

WIE MAN DEN ZWEIKAMPF GEWINNT

In der oberen linken Ecke des Bildschirms befinden sich acht farbige Lampen.

Zu Beginn des Spiels haben je vier dieser Lampen die gleiche Farbe wie die *Micro Machines*™-Fahrzeuge.

Gelingt es einem der Spieler, eine ganze Bildschirmbreite Abstand zu seinem Opponenten zu gewinnen, dann erhält er einen Bonus. Eine Lampe des verlierenden Gegners leuchtet daraufhin in der Farbe des schnelleren Fahrers auf.

Ist die Farbe aller acht Lampen gleich, hat der entsprechende Fahrer das Rennen gewonnen.

Gelingt es keinem der Fahrer, alle Lampen in seiner Farbe aufleuchten zu lassen, dann gewinnt am Ende der drei Runden der Fahrer mit den meisten Lampen in seiner Farbe.

Besteht ein Gleichgewicht, dann wird das Spiel fortgesetzt, bis einer der beiden Opponenten einen Bonuspunkt gewinnt. Dieser Spieler ist dann der Sieger.

ZWEIKAMPF-RENNEN DES 2-SPIELER-MODUS

Um die Zweikampf-Rennen des 2-Spieler-Modus abhalten zu können, benötigst du zwei Game Gear™-Geräte, zwei *Micro Machines*™-Spiele, ein "Gear to Gear Cable™" (Verbindungskabel) und natürlich einen Freund.

Versichere dich, daß beide Geräte ausgeschaltet sind. Stecke nun ein Ende des Kabels in den Erweiterungssockel des einen Geräts und das andere Ende in den Erweiterungssockel des zweiten Geräts. Die Geräte können daraufhin eingeschaltet werden.

Beide Spieler müssen nun die Fahrer wählen, die sie im Spiel für sich starten lassen möchten. Bei der Wahl der Fahrer geht ihr genauso wie im 1-Spieler-Modus vor, das heißt, jeder wählt seinen Fahrer auf seinem eigenen Gerät.

Nun könnt ihr das Zweikampf-Rennen starten.

(Achtet darauf, daß ihr während des Spiels den Stecker nicht aus den Geräten zieht!)

ADIE SIMULTAN-ZWEIKAMPF-HERAUSFORDERUNG DES 2-SPIELER-MODUS

Für die Spieler, die nicht die nötige Ausrüstung haben, um ein 2-Spieler-Rennen zu fahren, hat Codemasters eine Spezialversion von *Micro Machines*™ entwickelt. In dieser Version können zwei Spieler ein Rennen auf demselben Gerät abhalten.

Wähle dazu aus dem 2-Spieler-Menü die Option für das Simultan-2-Spieler-Rennen (Two players simultaneous).

Zunächst müssen beide Spieler ihren Fahrer wählen, erst Spieler 1 und danach Spieler 2. Die Wahl erfolgt auf die gleiche Weise wie bei Rennen mit nur einem Spieler.

Wähle nun, ob du ein Einzelrennen oder ein Turnier abhalten willst.

Vorgaben und Punkte werden wie im normalen 1-Spieler-Modus gehandhabt. Der einzige Unterschied besteht in der Steuerung der Fahrzeuge.

STEUERN DER FAHRZEUGE IM SIMULTAN-ZWEIKAMPF-RENNEN

Spieler 1 und 2 stehen oder sitzen sich gegenüber und halten das Game Gear in ihrer Mitte. Vor Spieler 1 befinden sich Knopf 1 und 2, vor Spieler 2 befindet sich der Richtungsknopf.

Im Simultan-Zweikampf-Rennen sind die Gaspedale der *Micro Machines*™ festgeklemmt. Du kannst nur die Richtung der Fahrzeuge steuern, die Geschwindigkeit jedoch nicht.

SPIELEN DES 2-SPIELER-MODUS VON *MICRO MACHINES*™

Nach der Wahl der Fahrer könnt ihr nun festlegen, ob ihr ein Einzelrennen oder ein Turnier fahren wollt.

Im Einzelrennen wählt ihr einfach euer Fahrzeug und fahrt los.

Im Turnier werden dir nacheinander verschiedene *Micro Machines*™ in den für sie typischen Geländeformen zugeteilt. Der Spieler, der zuerst vier Rennen gewonnen hat, ist Sieger.

VORGABERENNEN

Ist einer von euch beiden älter oder hat mehr Erfahrung im Spielen als der andere, dann könnt ihr dem benachteiligten Spieler eine Vorgabe und damit auch eine Gewinnchance einräumen. Dies geschieht, indem Ihr für den besseren Spieler Annie, Mike oder Walter wählt. Dabei steht Annie für einen leichten, Mike für einen mittleren und Walter für einen starken Nachteil während des Rennens.

PUNKTE

Die Punkte und Wertungen auf dem Ergebnisbildschirm spiegeln die Ergebnisse aus den Einzelrennen und den Turnieren wider. Das heißt, du kannst Wettkämpfe austragen, an denen mehr als zwei Spieler beteiligt sind. Dazu muß aber jeder Spieler während des Rennens seinen eigenen Fahrer behalten. Ihr führt dann eine Reihe von Einzelrennen im 2-Spieler-Modus aus.

WIE MAN DEN ZWEIKAMPF GEWINNT

In der oberen linken Ecke des Bildschirms befinden sich acht farbige Lampen.

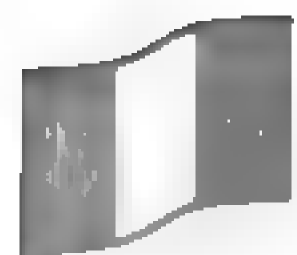
Zu Beginn des Spiels haben je vier dieser Lampen die gleiche Farbe wie die *Micro Machines*™-Fahrzeuge.

Gelingt es einem der Spieler, eine ganze Bildschirmbreite Abstand zu seinem Opponenten zu gewinnen, dann erhält er einen Bonus. Eine Lampe des verlierenden Gegners leuchtet daraufhin in der Farbe des schnelleren Fahrers auf.

Ist die Farbe aller acht Lampen gleich, hat der entsprechende Fahrer das Rennen gewonnen.

Gelingt es keinem der Fahrer, alle Lampen in seiner Farbe aufleuchten zu lassen, dann gewinnt am Ende der drei Runden der Fahrer mit den meisten Lampen in seiner Farbe.

Besteht ein Gleichgewicht, dann wird das Spiel fortgesetzt, bis einer der beiden Opponenten einen Bonuspunkt gewinnt. Dieser Spieler ist dann der Sieger.



MANIPULATION DE LA CARTOUCHE



Précautions d'emploi

① Ne pas mouiller
② Ne pas plier
③ Ne pas infliger de choc violent
④ Ne pas exposer directement à la lumière du soleil
⑤ Ne pas endommager ou dénaturer
⑥ Ne pas placer à proximité d'une source de température élevée
⑦ Ne pas exposer à proximité de benzine, diluants, etc.

* En cas d'humidité, sécher complètement avant utilisation.

* Pour nettoyer, essuyer avec un chiffon doux imbibé d'eau savonneuse.

* Après utilisation, remettre dans la boîte.

* Faire des pauses en cas d'utilisation prolongée.

CHARGEMENT

① Vérifiez que votre GAME GEAR™ est éteinte (OFF).

② Insérez votre cartouche Micro Machines™, en suivant les instructions de votre manuel.

③ Allumez votre machine (ON) et votre jeu Micro Machines™ se lancera.

JOUER A MICRO MACHINES™

Micro Machines™ est un jeu de course automobile, où vous pourrez piloter 8 Micro Machines™ différentes sur 28 circuits, chacun dans 8 environnements différents. Vous pouvez défier 11 personnages; ils (ou elles) ont tous leurs talents et leur personnalité propres.

Dans Micro Machines™ Challenge (le jeu pour 1 joueur), tant que vous gagnez, vous courrez contre les 11 personnages, sur des circuits de plus en plus difficiles. Vous devez éliminer chaque personnage, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus aucun. Vous deviendrez ainsi le Champion de Micro Machines™.

En mode 2 Joueurs, vous pouvez courir contre un ami ou un groupe d'amis, l'un après l'autre. Seules deux voitures prennent part et la course dure trois tours de circuit. Voir les chapitres sur les différents jeux pour plus de détails.

COMMENCER

D'abord, appuyez sur le bouton Start pour quitter le mode Démo.

Puis, appuyez sur le bouton gauche ou droit pour choisir entre un jeu pour 1 ou 2 joueurs. Quand vous avez fait votre sélection, lisez la partie du manuel d'instructions concernant ce type de jeu.

CONTROLER LES MICRO MACHINES™

Bouton Directionnel

En appuyant à gauche et à droite, vous ferez tourner votre véhicule dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens inverse. L'orientation de votre voiture n'a aucune importance. Vous pouvez vous entraîner dans la course de qualification de Micro Machines™ Challenge.

Bouton 1: (Freiner/Reculer) Si vous êtes en train d'avancer, le bouton 1 vous fera ralentir. Si vous êtes déjà arrêté, il vous fera reculer.

Bouton 2: (Accélérer) Si vous maintenez le bouton 2 enfoncé, vous accélérerez jusqu'à votre vitesse maximum.

Dans le tank Micro Machines™, si vous appuyez sur les ***boutons 1 et 2*** en même temps, vous tirerez un obus.

Start: Appuyez sur le bouton Start pour interrompre et reprendre le jeu.

LES REGLES DE MICRO MACHINES™ CHALLENGE

Dans Micro Machines™ Challenge, vous affronterez toutes les Micro Machines™ dans l'environnement qui est propre à chacune d'elles; vous agrandirez ainsi votre collection de Micro Machines™, qui s'affiche au début de chaque course.

Pendant la course, l'ordre des voitures est affiché dans le coin supérieur gauche, sous la forme d'une colonne de points de couleur, représentant la couleur des voitures. La course dure trois tours.

Si vous obtenez la première ou la seconde place, vous êtes qualifié pour la course suivante, sur un circuit différent et avec un autre véhicule. Si vous arrivez troisième ou quatrième, vous perdez une chance et vous devez à nouveau courir sur le même circuit. Vous commencez avec trois chances et si vous les perdez toutes, la partie est terminée!

CHOISIR UN PERSONNAGE

Après avoir sélectionné Micro Machines™ Challenge, vous devez choisir le personnage que vous voulez incarner pendant toute la durée du jeu. Appuyez à droite et à gauche sur le control pad pour faire défiler les personnages. Appuyez sur le bouton 1 pour choisir un personnage… Appuyez sur Start pour continuer… Appuyez sur le bouton 2 pour annuler votre sélection.

COURSE DE QUALIFICATION (QUALIFIER RACE)

La première course est une course d'essais, où vous avez l'occasion de vous perfectionner, dans la baignoire!

CHOISIR VOS ADVERSAIRES

Après vous être qualifié, vous devez choisir les trois personnages que vous voulez affronter dans la première partie du challenge. Faites-le de la même façon que pour votre personnage.

Plus tard, au fur et à mesure que vos adversaires sont éliminés, vous devrez leur choisir des remplaçants. Comme vous vous améliorerez, peut-être devriez-vous garder les personnages les plus difficiles pour la fin et éliminez ceux qui présentent moins de difficulté au début.

L'EPREUVE CONTRE LA MONTRE DU RUFF TRUX™

Quand vous êtes arrivé premier dans trois courses, vous pouvez participer à cette épreuve spéciale et gagner une vie supplémentaire. Au volant de votre Ruff Trux tout terrain, vous devez finir un tour d'un circuit particulièrement difficile dans un temps donné.

Si vous ne parvenez pas à terminer avant que le temps ne se soit écoulé, vous ne gagnez pas de vie supplémentaire mais vous n'en perdez pas non plus.

JOUER A MICRO MACHINES™ 1 JOUEUR EN FACE A FACE (ONE PLAYER HEAD TO HEAD)

Dans le challenge face à face, vous pouvez affronter n'importe quelle Micro Machines™ dans une course un contre un, exactement comme en mode 2 Joueurs.

CHOISIR UN PERSONNAGE

Après avoir sélectionné Head to Head (Face à Face), choisissez votre personnage. Appuyez à gauche et à droite sur le control pad pour faire défiler les personnages. Appuyez sur le bouton 1 pour le sélectionner et sur le bouton 2 pour annuler votre sélection. Appuyez sur Start pour continuer.

COMMENT GAGNER LE CHALLENGE FACE A FACE

Vous verrez huit voyants de couleur dans le coin supérieur gauche.

Au début du jeu, quatre voyants sont de la même couleur que chaque Micro Machines™.

Quand un joueur est en avance de la longueur d'un écran sur l'autre joueur, il gagne un bonus. L'un des voyants du perdant prendra la couleur du gagnant.

Quand les huit voyants sont tous de la couleur d'un joueur, celui-ci a remporté la course.

Si, à la fin de trois tours, les lumières ne sont pas toutes de la même couleur, alors le joueur qui en a le plus de sa couleur remporte la course.

Si les deux joueurs sont à égalité à la fin du jeu, le joueur qui gagne le voyant suivant gagne la partie.

LE JEU 2 JOUEURS FACE A FACE "GEAR TO GEAR"

Pour jouer au challenge en face à face Gear to Gear, vous aurez besoin de deux Game Gear™, de deux exemplaires de Micro Machines™, d'un câble Gear to Gear™ et d'un ami.

Eteignez votre machine (OFF), insérez l'une des extrémités du câble Gear to Gear™ dans le port de la Game Gear du joueur 1. Eteignez la Game Gear du joueur 2, insérez la deuxième extrémité du câble Gear to Gear™ dans le port de sa machine. Puis, allumez (ON) les deux Game Gear.

Maintenant, les deux joueurs doivent sélectionner le personnage qu'ils incarneront jusqu'à la fin de la partie. Faites-le de la même façon que pour la version 1 Joueur, en utilisant chacun votre Game Gear.

Vous êtes maintenant prêt à commencer le challenge en face à face Gear to Gear.

(Faites attention de ne pas débrancher le câble quand vous jouez.)

LE CHALLENGE EN FACE A FACE SIMULTANE (THE TWO PLAYER SIMULTANEOUS HEAD TO HEAD CHALLENGE)

Pour les joueurs qui n'ont pas l'équipement nécessaire pour jouer au challenge face à face Gear to Gear, Codemasters a créé une version spéciale de Micro Machines dans laquelle deux joueurs peuvent s'affronter sur la même Game Gear.

Sur le menu 2 Joueurs, choisissez l'option 2 Joueurs en simultané.

Les deux joueurs doivent choisir leur personnage. Le joueur 1 choisit d'abord, puis c'est au tour du joueur 2. Choisissez votre personnage de la même façon que dans le jeu pour 1 joueur.

Puis, choisissez entre course simple et tournoi.

Les handicaps et les scores fonctionnent comme dans les autres jeux (1 ou 2 joueurs). La seule différence est la façon dont les contrôles marchent.

CONTROLER LE CHALLENGE EN FACE A FACE SIMULTANE

Les joueurs 1 et 2 doivent être face à face, la Game Gear devant eux. Les boutons 1 et 2 se trouvent directement en face du joueur 1 et le contrôleur se trouve devant le joueur 2.

Dans le challenge en face à face simultané, l'accélérateur des Micro Machines™ est enfoncé. Vous ne pouvez contrôler que leur direction, pas leur vitesse.

HANDICAP

Si l'un de vous est beaucoup plus âgé ou plus expérimenté que l'autre, il devrait choisir Annie, Mike ou Walter car, en mode 2 Joueurs, il aura ainsi un handicap, ce qui laisse une chance à l'autre joueur. Annie a un handicap léger, Mike un handicap un peu plus important et Walter le pire.

SCORES

Les scores et le classement de l'écran des résultats sont affectés par les résultats des courses simples ainsi que par ceux du tournoi. Cela signifie que plus de deux joueurs peuvent participer à une compétition, si chaque joueur garde le même personnage; il vous suffit de jouer une série de courses simples en mode 2 Joueurs.

JOUER A MICRO MACHINES™ VERSION 2 JOUEURS (THE TWO PLAYER GAME)

Après avoir choisi votre personnage, vous devez choisir entre une course simple et un tournoi.

En course simple, vous devez choisir votre véhicule, puis la course commence.

En mode tournoi, vous pilotez une sélection de Micro Machines™ établie au hasard, l'une après l'autre, dans leur environnement. Le premier joueur à gagner quatre courses deviendra le Champion.

COMMENT GAGNER LE CHALLENGE EN FACE A FACE

Vous verrez huit voyants de couleur dans le coin supérieur gauche.

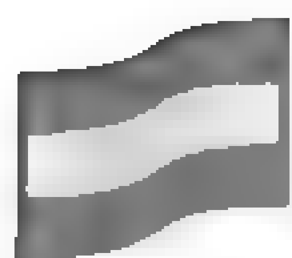
Au début du jeu, quatre voyants sont de la même couleur que chaque Micro Machines™.

Quand un joueur est en avance de la longueur d'un écran sur l'autre joueur, il gagne un bonus. L'un des voyants du perdant prendra la couleur du gagnant.

Quand les huit voyants sont tous de la couleur d'un joueur, celui-ci a remporté la course.

Si, à la fin de trois tours, les lumières ne sont pas toutes de la même couleur, alors le joueur qui en a le plus de sa couleur remporte la course.

Si les deux joueurs sont à égalité à la fin du jeu, le joueur qui gagne le voyant suivant gagne la partie.



MANEJO DEL CARTUCHO

Para un uso apropiado



① No sumergir en agua.
② No doblar.
③ No exponerlo a impactos viol
④ No exponerlo a luz solar direc
⑤ No dañarlo ni deformarlo.
⑥ No colocarlo cerca de una fuente de calor.
⑦ No exponerlo a disolvente, benceno, etc.

* Si se moja, secarlo por completo antes de usarlo.
* Si se ensucia, limpiarlo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua jabonosa.
* Después de utilizarlo, colocarlo en su caja correspondiente.
* Durante un período prolongado de juego, asegurarse de tomar descansos de vez en cuando.

PARA CAGAR

① Asegúrate de que el interruptor de tu GAME GEAR está apagado (OFF).

② Inserta el cartucho de Micro Machines™ en la Game Gear como se describe en el manual de instrucciones.

③ Enciende el interruptor de nuevo y Micro Machines™ se ejecutará.

COMO JUGAR MICRO MACHINES™

Micro Machines™ es un juego de carreras de coches en el que puedes conducir 8 vehículos (Micro Machines™) diferentes en 28 circuitos con 8 tipos de entorno. Hay 11 contrincantes, cada uno con habilidad y carácter peculiares.

En Micro Machines™ Challenge (Para un solo jugador) podrás competir contra cada uno de los once oponentes, siempre que salgas victorioso de las carreras en circuitos de dificultad creciente. La idea es ir eliminando a cada uno de los personajes hasta proclamarse campeón de Micro Machines ™.

En la versión para dos jugadores puedes competir contra un amigo, o contra un grupo de personas jugando a turnos. Las carreras son a tres vueltas y sólo participan dos coches. Encontrarás más detalles en las secciones correspondientes a los diferentes juegos.

PARA EMPEZAR

Pulsa el botón de Start para salir del Modo Demo.

Luego pulsa el botón derecho o el izquierdo para escoger una partida de uno o dos jugadores. Cuando hayas hecho la selección, lee la sección del manual de instrucciones correspondiente a dicha parte del juego.

EL CONTROL DE LOS MICRO MACHINES™

Botón Direccional

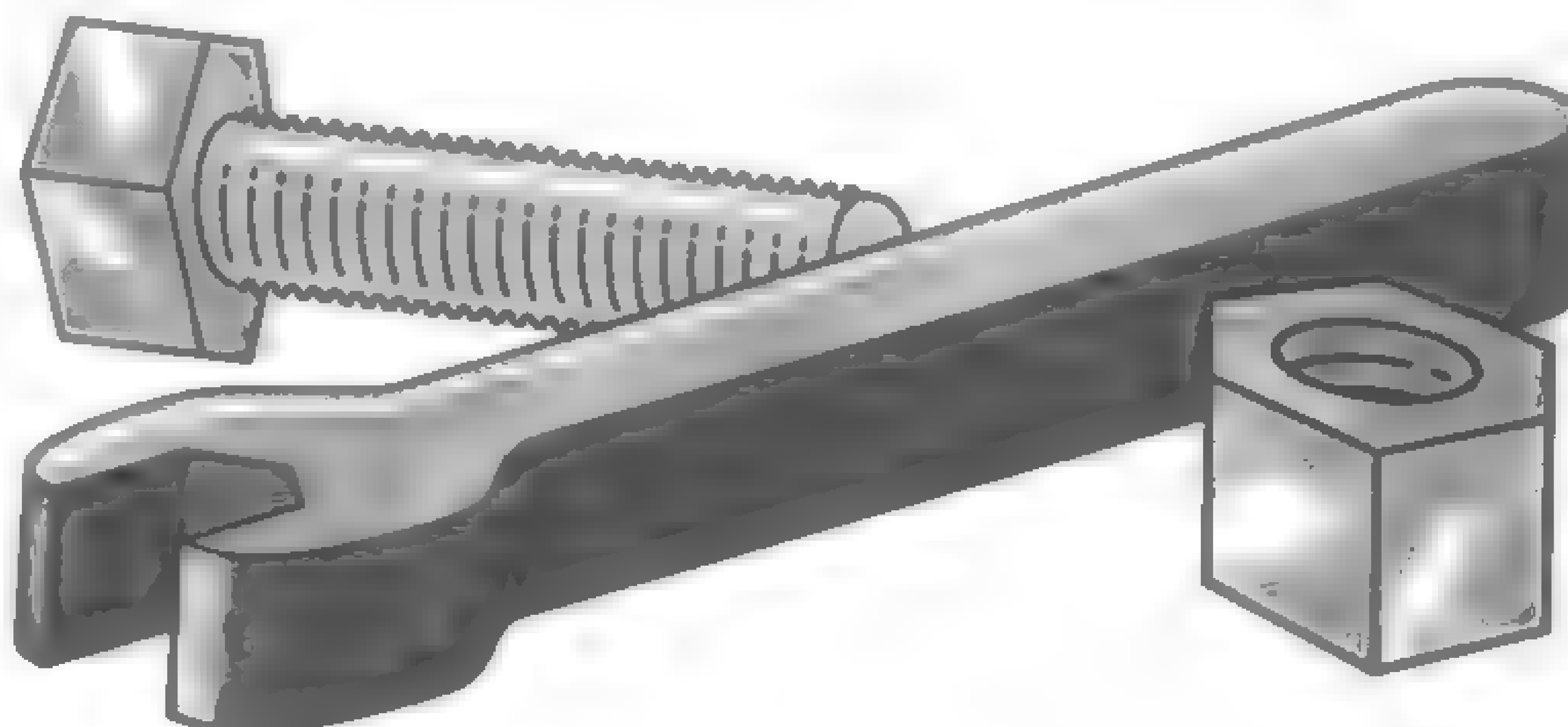
Pulsando izquierda o derecha el vehículo girará en sentido contrario a las agujas del reloj o a la inversa, al margen de la dirección que siga tu coche. Puedes practicar en la carrera de clasificación, en Micro Machines ™ Challenge.

Botón 1 - (Frenar/Marcha Atrás) Si vas hacia delante, pulsando el Botón 1 el coche perderá velocidad. Si está parado de antemano, con este botón dará marcha atrás.

Botón 2 - (Acelerar) Manteniendo pulsado el botón 2 aceleras hasta alcanzar la velocidad tope.

En el tanque Micro Machine™, los ***botones 1 y 2*** pulsados simultáneamente disparan un proyectil.

Start - Pulsa el botón Start para detener y reanudar el juego.



LAS REGLAS DE MICRO MACHINES™ CHALLENGE

En Micro Machines™ Challenge tienes la oportunidad de pilotar los diferentes Micro Machines™ en su entorno particular, con la posibilidad de coleccionar Micro Machines™, que aparecerán en el panel al comienzo de cada carrera.

Durante la carrera, la posición de los coche se muestra en la esquina superior izquierda de la pantalla por medio de puntos, cada uno del mismo color que el de los distintos coches. Las carreras constan de tres vueltas.

Si consigues un primer o segundo puesto te clasificas para la siguiente ronda, conduciendo otro vehículo en un circuito diferente. Con un tercer o cuarto puesto tienes que volver a intentar el mismo circuito. Tienes tres oportunidades para clasificarte, si las pierdes se acaba el juego.

PARA ELEGIR PERSONAJE

Después de elegir Micro Machines™ Challenge (El Reto de Micro Machines™) tienes que escoger el personaje que deseas representar durante la competición. Para desplazarte entre los personajes pulsa izquierda y derecha en el controlador. Pulsa 1 para escoger el personaje, START para continuar y 2 para anular tu elección.

CARRERA DE CLASIFICACION

La primera carrera es de clasificación. Ahí puedes perfeccionar tu habilidad como piloto sin complicaciones.

PARA ELEGIR OPONENTES

Después de clasificarte debes escoger tres personajes contra quienes competir en la primera ronda. Sigue el mismo procedimiento que empleaste para elegir tu propio personaje.

A medida que elimines a tus oponentes tendrás que elegir otros. Irás mejorando, y podrás eliminar a los buenos primero y reservar los peores para las últimas carreras.

LA CONTRARRELOJ CON RUFF TRUX™

Si llegas en primera posición en tres carreras puedes competir en esta etapa especial y ganar una vida extra. Debes completar una vuelta en un tiempo limitado, al volante del todo terreno Ruff Trux™, en un circuito realmente difícil.

Si el tiempo se agota antes de completar la vuelta, no ganas la vida extra, pero tampoco pierdes nada por intentarlo.

MICRO MACHINES™: UN JUGADOR MANO A MANO

En el reto 'Mano a Mano' (Head to Head) tienes la oportunidad de competir como personaje individual en una carrera contra otro piloto, como si fuera entre dos jugadores.

SELECCION DE PERSONAJE

Después de elegir 'mano a mano', escoge el personaje que deseas. Utiliza derecha e izquierda en el controlador para moverte entre los diferentes personajes. Pulsa 1 para elegir y 2 para anular una selección. Start sirve para continuar.

PARA GANAR EL RETO MANO A MANO

En la parte superior izquierda de la pantalla se muestran ocho luces de colores.

Al comienzo del juego cuatro son del color de uno de los Micro Machines™, y las otras cuatro corresponden al otro vehículo.

Siempre que un jugador gane una ventaja de una pantalla, consigue un bonus y una de las luces del perdedor cambia al color del ganador.

Cuando las ocho luces son de un color, el jugador al que pertenece dicho color gana la carrera.

Si ninguno de los competidores posee las ocho luces de su color al final de la tercera vuelta, la victoria corresponde a quien más luces tenga.

Si hay un empate al final de una partida, el juego se convierte en una eliminatoria rápida y el primero en conseguir una luz de bonus se proclama ganador.

MANO A MANO DE DOS JUGADORES GEAR TO GEAR

Para jugar el reto Mano a Mano Gear to Gear se necesitan dos Game Gears™, dos copias de Micro Machines™, un Gear to Gear Cable™ y un amigo.

Con el interruptor en posición de apagado (Off) inserta el Gear to Gear Cable™ en la toma de extensión de la Game Gear del jugador uno. Inserta el otro extremo del Gear to Gear Cable™ en la toma de extensión del jugador dos, con su interruptor aún apagado. Cuando lo hayas hecho, enciende las dos Game Gear™.

A continuación, ambos jugadores eligen sus personajes respectivos, que les acompañarán durante todo el juego. Para realizar la selección seguir el procedimiento empleado en la versión de un jugador, utilizando vuestra propia Game Gear™.

¡Todo está listo para disputar el reto Mano a Mano Gear to Gear! (Tened cuidado de que el cable no se desconecte mientras jugáis.)

MANO A MANO SIMULTANEO CON DOS JUGADORES

Para quienes no tengan acceso al equipo necesario para jugar el Mano a Mano Gear to Gear, Codemasters ha creado una versión especial de Micro Machines en la que dos jugadores pueden enfrentarse con sólo una Game Gear™.

Hay que elegir la opción simultánea con dos jugadores (Two player simultaneous) en el Menú de Dos Jugadores.

Ambos jugadores tienen que decidir quién quieren ser. El jugador Uno elige primero, igual que lo haría en el juego de un solo jugador.

Luego debeis seleccionar carrera o campeonato.

Puntuación y hándicaps funcionan igual que en los juegos de uno y dos jugadores. Lo único que varía es la función de los mandos.

CONTROL DEL MANO A MANO SIMULTANEO

Los jugadores se colocan frente a frente, delante de la Game Gear™. El Jugador Uno controla los botones 1 y 2. El Jugador Dos manipula el Botón Direccional.

En el mano a mano simultáneo, las Micro Machines™ tienen el acelerador inmovilizado. Sólo puede controlarse la dirección, no la velocidad.

PARA JUGAR LA VERSION DOS JUGADORES DE MICRO MACHINES™

Una vez elegidos los personajes tenéis que decidir si queréis una sola carrera o un campeonato.

En la modalidad de carrera única se elige el vehículo Micro Machine™ y se inicia la carrera.

En el campeonato se pilotan consecutivamente una selección al azar de Micro Machines™ en su propio entorno. La victoria es para el primero que gane cuatro carreras.

HANDICAPS

Si uno de los jugadores es más experto que el otro, la desventaja puede paliarse adjudicando uno de los siguientes personajes al mejor jugador: Annie, con un ligero hándicap; Mike, con una desventaja más acentuada; y Walter, el peor de los tres.

PUNTUACION

Las puntuaciones y posiciones en la Pantalla de Resultados dependen de los resultados obtenidos en las carreras únicas y el campeonato. Eso quiere decir que se pueden establecer competiciones de más de dos jugadores si cada participante utiliza siempre el mismo personaje; así podéis jugar una serie de carreras únicas en versión dos jugadores.

PARA GANAR EL RETO MANO A MANO

En la parte superior izquierda de la pantalla se muestran ocho luces de colores.

Al comienzo del juego cuatro son del color de uno de los Micro Machines™, y las otras cuatro corresponden al otro vehículo.

Siempre que un jugador gane la ventaja de una pantalla, consigue un bonus. Una de las luces del perdedor cambia al color del ganador.

Cuando un jugador tiene ocho luces de su color gana la carrera.

Si ninguno de los competidores consigue las ocho luces de su color al final de la tercera vuelta, la victoria corresponde a quien más luces tenga.

Si hay un empate al final de una partida, se juega una e liminatoria rápida y el primero en conseguir una luz de bonus se proclama ganador.

PARA GANAR EL RETO MANO A MANO

En la parte superior izquierda de la pantalla se muestran ocho luces de colores.

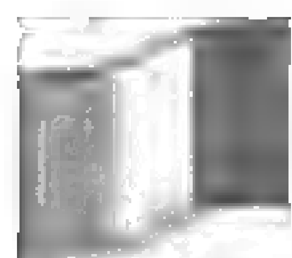
Al comienzo del juego cuatro son del color de uno de los Micro Machines™, y las otras cuatro corresponden al otro vehículo.

Siempre que un jugador gane una ventaja de una pantalla, consigue un bonus. Una de las luces del perdedor cambia al color del ganador.

Cuando un jugador tiene ocho luces de su color gana la carrera.

Si ninguno de los competidores posee las ocho luces de su color al final de la tercera vuelta, la victoria corresponde a quien más luces tenga.

Si hay un empate al final de una partida, el juego se convierte en una eliminatoria rápida y el primero en conseguir una luz de bonus se proclama ganador.



TRATTAMENTO DELLA CARTUCCIA



Per un Uso Corretto

① Non immergere in acqua
② Non piegare
③ Non sottoporre ad impatti violenti
④ Non esporre alla luce diretta del sole
⑤ Non danneggiare o deturpare
⑥ Non collocare presso fonti di alte temperature
⑦ Non esporre a solventi, benzolo, ecc.

* Se bagnata, asciugare completamente prima dell'uso.
* Se sporca, detergere con cura con un panno morbido bagnato in acqua saponata.
* Riporre nella custodia dopo l'uso.
* Effettuare soste saltuarie nel corso di gioco prolungato.

CARICAMENTO

① Accertati che l'interruttore di corrente del GAME GEAR™ sia SPENTO.

② Inserisci la cartuccia di Micro Machines™ nel Game Gear™ come descritto nel manuale di istruzioni.

③ Accendi di nuovo l'interruttore di corrente e il Micro Machines™ girerà.

COME GIOCARE MICRO MACHINES™

Micro Machines™ è un gioco di corse automobilistiche in cui avrai la possibilità di guidare 8 Micro Machines™ diverse su 28 piste ognuna delle quali potrà essere giocata su 8 paesaggi diversi. Ci sono 11 personaggi diversi con cui gareggiare, ognuno/a dei quali possiede il proprio/a livello di abilità e personalità.

In Micro Machines™ Challenge (quello a un giocatore), a patto che tu continui a vincere, gareggerai contro tutti gli 11 personaggi, su piste che diventeranno a mano a mano sempre più difficili. Dovrai eliminare i personaggi a uno a uno, finché non ce ne sarà rimasto nessuno e tu diventerai il Campione di Micro Machines™.

Nel gioco a due giocatori, gareggerai contro un amico o un gruppo di amici, uno alla volta. Ci sono soltanto due macchine alla volta sulla pista e la corsa consiste in tre giri del circuito. Per ulteriori informazioni consulta i capitoli sui vari giochi.

PER INIZIARE A GIOCARE

Prima di tutto premi il pulsante start (avvio) per uscire dalla modalità dimostrazione.

Premi il pulsante di sinistra o di destra per scegliere la modalità a uno o a due giocatori. Dopo aver fatto questo, leggi la sezione che riguarda questa parte del gioco nel manuale di istruzioni.

COME CONTROLLARE LE MICRO MACHINES™

Pulsante direzionale

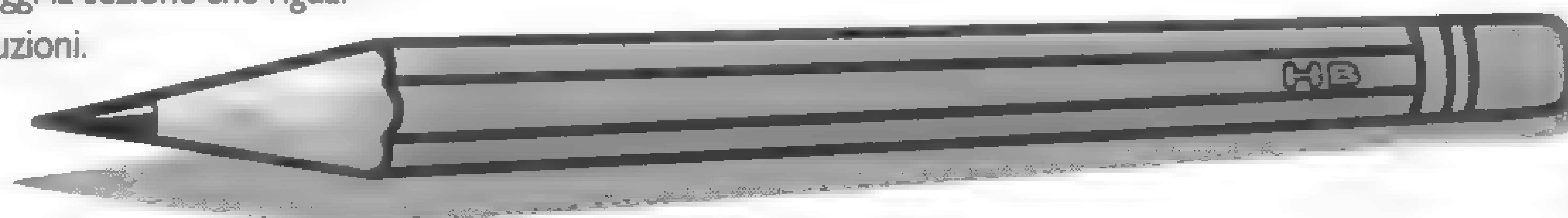
Usando sinistra o destra, girerai il tuo veicolo in senso antiorario e orario. Non importa se la tua macchina è rivolta verso l'alto o il basso. Puoi fare pratica nella gara di qualificazione nella Micro Machines Challenge.

Pulsante 1 - (Frenare/Fare retromarcia) Se stai procedendo in avanti, il pulsante 1 ti farà rallentare. Se sei fermo, con questo pulsante andrai in retromarcia.

Pulsante 2 - (Accelerare) Tendendo premuto il pulsante 2, accelererai fino a quando non raggiungerai la velocità massima.

Nel carro armato Micro Machine ™, tenendo premuti i ***pulsanti 1 e 2*** contemporaneamente sparerai una bomba.

Start - Premi il pulsante start per mettere il gioco in pausa o per riprendere il gioco dopo una pausa.



LE REGOLE DEL MICRO MACHINES ™ CHALLENGE

In Micro Machines™ Challenge gareggerai contro tutte le Micro Machines™ nei loro paesaggi particolari, incrementando la tua collezione di Micro Machines™ mostrate nella tua bacheca all'inizio di ciascuna corsa.

Durante la corsa la posizione delle macchine è mostrata come una fila di puntini colorati nella parte in alto a sinistra della videata, che rappresentano il colore delle macchine. La corsa dura 3 giri.

Se in una gara arriverai primo o secondo, ti qualificherai per la prossima gara su una pista e con una macchina diverse. Se arriverai terzo o quarto perderai la corsa e dovrai ripetere la gara sulla stessa pista. Inizi con tre tentativi, quando li avrai usati tutti il gioco finirà.

COME SCEGLIERE UN PERSONAGGIO

Dopo aver selezionato la Micro Machines™ Challenge, dovrai scegliere il personaggio che vorrai essere per tutto il corso del torneo. Premi sinistra o destra sulla pulsantiera per muoverti tra i personaggi. Premi il pulsante 1 per scegliere il personaggio...Premi Start per continuare...Premi il pulsante 2 per cancellare la tua scelta.

LA CORSA DI QUALIFICAZIONE

La prima corsa è una corsa di qualificazione, in cui hai la possibilità di perfezionare le tue qualità di pilota nella vasca da bagno.

COME SCEGLIERE I TUOI AVVERSARI

Dopo esserti qualificato, dovrai scegliere i tre personaggi con cui vorrai gareggiare nel primo turno del torneo. Scegli i personaggi con lo stesso procedimento usato per scegliere il tuo personaggio.

Quando eliminerai i tuoi avversari dovrai scegliere i loro sostituti. Finché non diventerai più bravo, potrai scegliere i personaggi più facili da battere nelle prime corse e tenere gli avversari peggiori in quelle successive.

LA PROVA DEL TEMPO DEL RUFF TRUCK™

Se arriverai primo nelle prime tre corse avrai la possibilità di competere in questo stadio speciale e vincere una vita extra. Con il tuo Ruff Truck fuoristrada dovrai completare un giro di una pista particolarmente difficile in un tempo prestabilito.

Se non riesci a finire questa corsa in tempo, non vincerai una vita extra, ma non perderai nessuna vita per aver provato a gareggiare.

GIOCARE MICRO MACHINES™ NELLA MODALITA' A UN GIOCATORE TESTA A TESTA

Nella corsa testa a testa avrai la possibilità di correre contro uno qualsiasi dei personaggi di Micro Machines in una corsa uno contro uno, come in una partita a due giocatori.

SCEGLIERE UN PERSONAGGIO

Dopo aver scelto la modalità testa a testa, scegli il personaggio che desideri giocare. Premi Sinistra e Destra sulla pulsantiera per muoverti tra i personaggi. Premi il pulsante 1 per scegliere e il pulsante 2 per cancellare la scelta. Premi START per continuare.

COME VINCERE UNA CORSA TESTA A TESTA

Sulla parte in alto a sinistra della videata sono mostrate otto luci colorate.

All'inizio del gioco, ciascun giocatore vedrà che quattro delle luci sono dello stesso colore di quello di ciascuna delle Micro Machines™.

Quando uno dei giocatori sarà in vantaggio di un'intera videata rispetto al giocatore precedente, vincerà un bonus. Una delle luci di chi perde diventerà dello stesso colore di quelle del vincitore.

Quando un giocatore avrà tutte le otto luci dello stesso colore, vincerà la corsa.

Se alla fine dei tre giri nessun giocatore avrà tutte le otto luci dello stesso colore, vincerà quello che ne avrà di più .

Se alla fine del gioco il numero delle luci dei giocatori è uguale, la corsa continuerà fino a quando un giocatore non vincerà una luce bonus, vincendo così la partita.

IL GIOCO A DUE GIOCATORI TESTA A TESTA CON IL GEAR TO GEAR

Per giocare la corsa testa a testa con il Gear to Gear, avrai bisogno di due Game Gear™, due cartucce di Micro Machines™, un Cavo Gear to Gear e un amico.

Con l'interruttore su off, inserisci un'estremità del cavo Gear to Gear™ nella presa della prolunga del Game Gear del giocatore uno. Con l'interruttore del giocatore due su off, inserisci l'altra estremità del cavo Gear to Gear™ nella presa della prolunga del giocatore due. Poi accendi gli interruttori di entrambi i Game Gear.

I giocatori uno e due devono scegliere il personaggio che desidera-no giocare per tutto il corso del gioco. Questo viene fatto nello stesso modo usato per selezionare il personaggio nella versione a un giocatore con il Game Gear.

Ora sei pronto per gareggiare nella corsa Testa a Testa con il Gear to Gear.

(Cerca di non staccare il cavo dai Game Gear quando stai giocando.)

LA CORSA TESTA A TESTA SIMULTANEA A DUE GIOCATORI

Codemasters ha ideato una versione speciale di Micro Machines per quei giocatori che non possiedono l'equipaggiamento per giocare la corsa Testa a Testa con il Gear to Gear. In questa versione due giocatori gareggiano con un solo Game Gear.

Scegli l'opzione simultanea a due giocatori nel menu Due giocatori.

Entrambi i giocatori devono scegliere i loro personaggi. Il giocatore 1 sceglie per primo, seguito dal giocatore 2. Scegli il tuo personaggio nello stesso modo usato per le partite a un giocatore.

Ora scegli se vuoi giocare una corsa singola o un torneo.

Il punteggio e gli svantaggi funzionano come nelle modalità a uno e due giocatori. La sola differenza è il funzionamento dei comandi del giocatore.

COME CONTROLLARE LA CORSA TESTA A TESTA SIMULTANEA

I giocatori uno e due devono essere o in piedi l'uno di fronte all'altro con il Game Gear in mano. Il giocatore uno ha i pulsanti 1 e 2 direttamente di fronte a lui. Il giocatore due ha il pulsante direzionale di fronte a lui.

Nella corsa testa a testa simultanea le Micro Machines hanno l'acceleratore incorporato. Puoi controllare soltanto la direzione in cui ti muovi, ma non la velocità.

COME GIOCARE MICRO MACHINES™ A DUE GIOCATORI

Dopo aver scelto il tuo personaggio, dovrai scegliere se vuoi gareggiare in una corsa singola o in un torneo.

Nella corsa singola scegli il Micro Machine™ che vuoi guidare e poi inizi la corsa.

Nel torneo gareggerai contro delle Micro Machines™ selezionate a caso nei loro paesaggi particolari. Il giocatore che vincerà 4 corse sarà il campione.

DARE UNO SVANTAGGIO

Se uno di voi è più esperto dell'altro, scegliendo Annie, Mike o Walter avrà uno svantaggio nella modalità a due giocatori, permettendo così al giocatore meno esperto di avere una qualche possibilità di vittoria. Annie ha un leggero svantaggio, Mike ha uno svantaggio maggiore e Walter è il peggiore.

PUNTEGGI

I punteggi e le classifiche della videata dei risultati cambiano a seconda dei risultati delle singole corse e dei tornei. Questo significa che tu puoi inventare delle competizioni per più di due giocatori se ciascun giocatore gioca sempre con lo stesso personaggio e giochi in una serie di corse singole in partite a due giocatori.

COME VINCERE LA CORSA TESTA A TESTA

In alto a sinistra della videata sono mostrate otto luci colorate.

All'inizio del gioco, ciascun giocatore vedrà che quattro delle luci sono dello stesso colore di quello di ciascuna delle Micro Machines™.

Quando uno dei giocatori sarà in vantaggio di un'intera videata rispetto al giocatore precedente, vincerà un bonus. Una delle luci di chi perde diventerà dello stesso colore di quelle del vincitore.

Quando un giocatore avrà tutte le otto luci dello stesso colore, vincerà la corsa.

Se alla fine dei tre giri nessuno dei giocatori avrà tutte le otto luci dello stesso colore, vincerà quello che ne avrà di più.

Se alla fine del gioco il numero delle luci dei giocatori è uguale, la corsa continuerà fino a quando un giocatore non vincerà una luce bonus, vincendo così la partita.

CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LTD

5 YEAR GUARANTEE

Codemasters Software Company Ltd. warrants to the original purchaser only of this Codemasters game that the medium on which this computer program is recorded (the cartridge) is free from defects in materials and workmanship and it will continue to function for a period of 5 years from the date of purchase.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Codemasters game cartridge has arisen through ABUSE, UNREASONABLE USE, TAMPERING, MISTREATMENT OR NEGLECT.

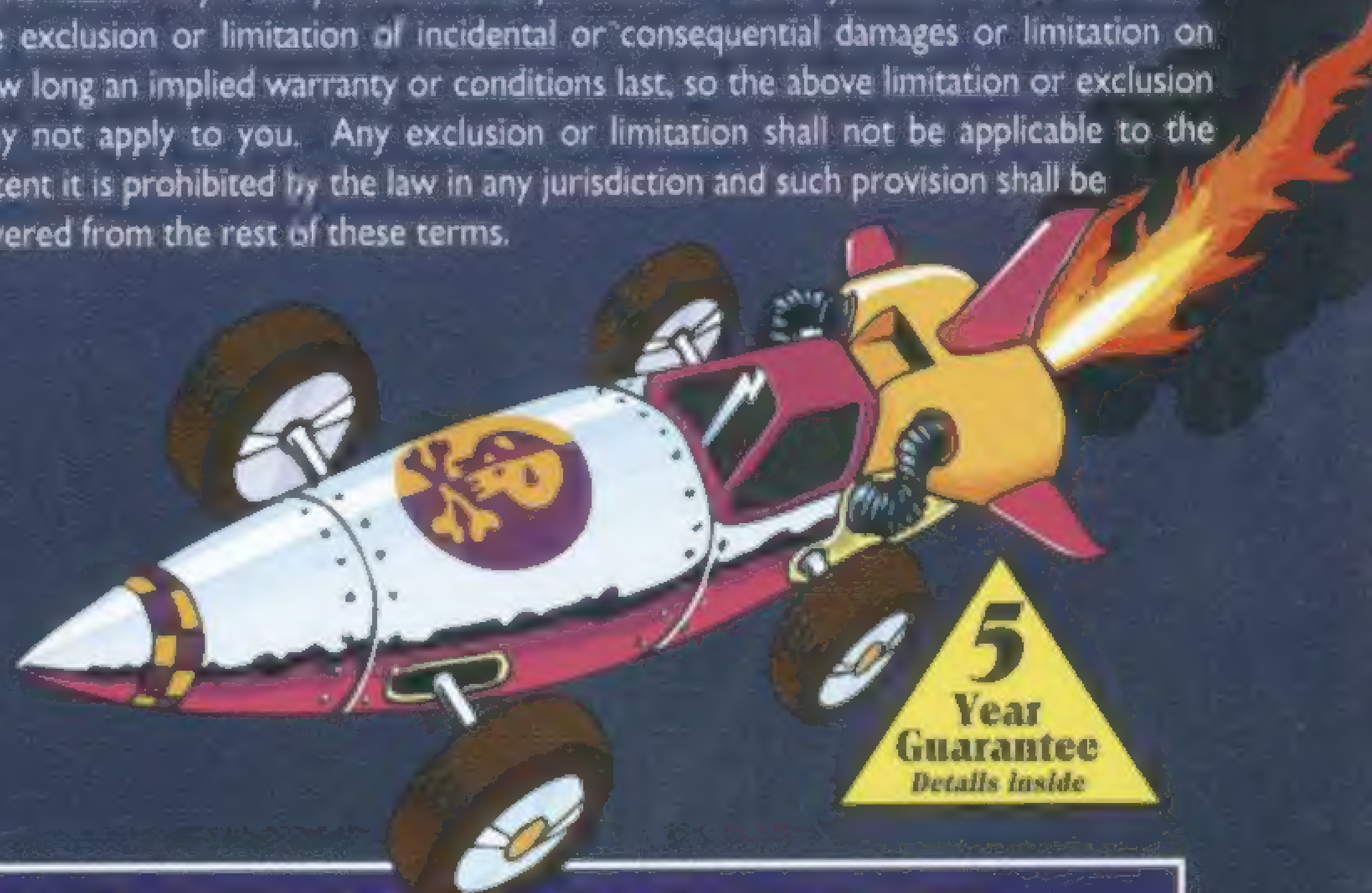
Codemasters agrees for a period of 5 years to either replace or repair, at Codemasters' option, free of charge, the Codemasters game cartridge found not to meet Codemasters' express warranty, postage paid with proof of date of purchase.

Replacement of the game cartridge found not to meet Codemasters' express warranty and returned to Codemasters by the original purchaser within 5 years of purchase, is the full extent of Codemasters' warranty obligations and is the purchaser's exclusive remedy.

This warranty is in lieu of all other warranties and conditions and all warranties and conditions express or implied, including but not limited to, implied warranties and conditions of merchantability and fitness for a particular purpose and those arising by statute or otherwise in law or from a course of dealing or uses of trade are all expressly disclaimed.

In no event will Codemasters be liable for any special incidental or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Codemasters game cartridge.

The express warranty above gives you specific rights and you may also have other rights which vary from jurisdiction to jurisdiction. Some jurisdictions do not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damages or limitation on how long an implied warranty or conditions last, so the above limitation or exclusion may not apply to you. Any exclusion or limitation shall not be applicable to the extent it is prohibited by the law in any jurisdiction and such provision shall be severed from the rest of these terms.





MICRO MACHINES™ HAS BEEN BROUGHT TO YOU BY...

Ashley Routledge & David Saunders - Graphics and Programming,
Paul Perrot & Stewart Graham - Original (8bit) graphics, Brian Hartley - (16bit) graphics,
Lyndon Sharp - Music, Andrew Graham - Original Design, Paul Ranson - Project manager.
Art Manager - Shân Savage, Packaging - David Alcock, Production - Pat Stanley & Stewart Regan.

Customer Service Department • Codemasters Software Company Ltd • Lower Farm House •
Stoneythorpe • Southam • Warks • CV33 0DL • England

CJ Elephant FUGITIVE

Accused of a crime he did not commit - CJ Elephant is imprisoned in London Zoo.
Using advanced peanut propelling weaponry, an uncanny ability to find explosive charges and a handy umbrella he promptly escapes. Now he must flee London, push on to Paris, across the Alps and career thru Cairo until he finally makes home - Africa.

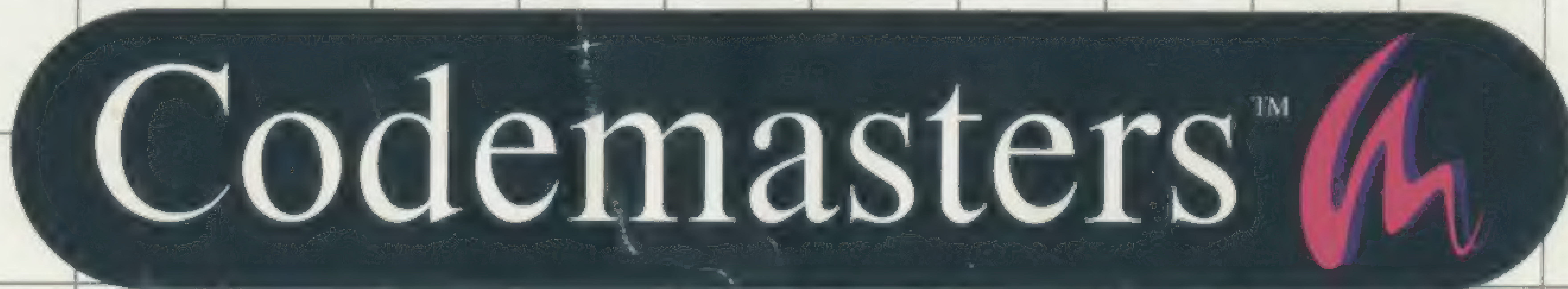


Peanut Shoot



Wet Landing





19001